joystick

Le guide du joueur

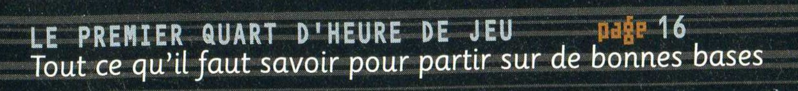
Age Of Empires II
THE AGE OF KINGS

" Supplément gratuit à Joystick n°109, ne peut être vendu "



Édito

Si aujourd'hui Microsoft fait partie des éditeurs phares de la scène vidéo-ludique, il le doit en grande partie à un programme qui s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires. Il s'agit bien évidemment d'Age of Empires, le jeu-phénomène qui a touché aussi bien le joueur invétéré que le cadre dynamique surpris de découvrir qu'il y avait une vie après le bureau. Un graphisme soigné, un thème presque sérieux, et surtout une volonté manifeste de bien faire, voilà ce qui est sûrement à l'origine d'un tel plébiscite mondial. Quoi de plus normal, dans ce cas, que sa suite, Age of Kings, soit attendue comme le Messie par des hordes de stratèges, prêts à sacrifier études ou vies de famille pour replonger dans les méandres guerriers de l'Histoire. Treize civilisations médiévales, plus de quatre-vingt unités différentes, un graphisme à couper le souffle, le tout encadré par une intelligence artificielle grandement améliorée, voilà qui devrait rassasier un public névrosé par l'attente et l'impatience. Allez, encore un peu de courage, la délivrance est proche.



sommaire

Joystick : Le guide du joueur est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.

Locataire-gérant
RCS Nanterre B391341526

Siège social
10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.

Téléphone **01 41 34 87 75**
Télécopie **01 41 34 87 99**

Rédaction
124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Gérants
Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent

Directeur Délégué Adjoint
Pascal Traineau

Associés
Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France

Directeur de la publication
Bruno Lesouef

Directeur de la rédaction
Olivier Scamps

Coordination
Ivan Gaudé

Rédaction
Stéphane Hébert

Conception et réalisation
Stéphane Noël

Secrétariat de rédaction
Simone Audissou

Photogravure
Compo Imprim

Imprimé par **Roto Sud**

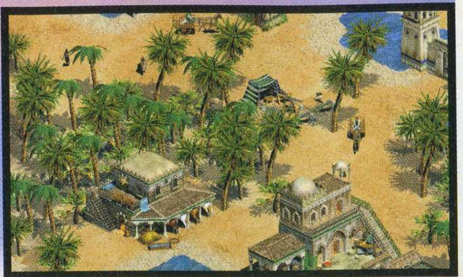
Ce supplément gratuit au numéro 109 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse qui ne peut être vendue.

Couverture et iconographie
Age Of Empires II : Age Of Kings

Quoi de neuf ?

Age of Empires II

Nouvelle ÉPOQUE, nouvelles CIVILISATIONS



L'action de Age of Kings se situe durant le Moyen-Âge. Vous devrez prendre en main la destinée de l'une des treize civilisations d'Europe, du Moyen-Orient et d'Asie représentées : les Francs, les Japonais, les Sarrasins, les Chinois, les Teutons, les Goths, les Vikings, les Celtes, les Perses, les Byzantins, les Turcs, les Britanniques et enfin les Mongols.

Une nouvelle ÉCHELLE pour les bâtiments

Le graphisme des bâtiments, en plus d'être totalement nouveau, intègre cette fois des édifices dont la taille est proportionnelle à celle des hommes. Les contours des unités cachées derrière les bâtiments sont affichés par transparence en couleur, afin de les rendre aisément sélectionnables.

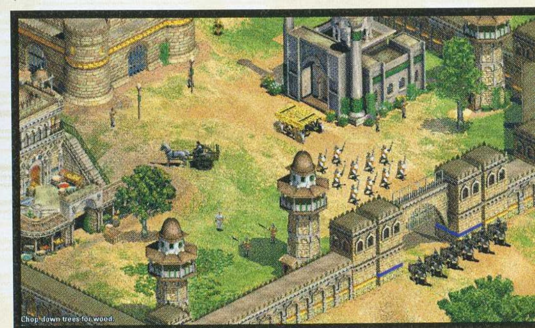
Le deuxième volet d'Age of Empires ne se limite pas à un simple changement d'époque : qu'elles concernent le moteur, l'interface, les types d'unités ou les modes de jeu à plusieurs, les évolutions sont importantes. Voici un rapide survol de toutes les nouveautés présentes dans Age of Kings. Comme vous pourrez le constater, elles sont nombreuses...

Les unités SPÉCIALES

Bien que le tronc des unités soit commun à toutes les civilisations, chacune d'elles possède une unité spéciale (voire deux pour les Vikings) aux caractéristiques uniques. Ces unités ont cependant des faiblesses, qu'il faudra compenser par le soutien d'unités “ classiques ”.

LES POINTS DE rassemblement

Vous pouvez désormais définir un point de rassemblement précis, pour chaque bâtiment produisant des unités ou des navires. Lorsqu'une nouvelle unité est achevée, elle se dirige automatiquement vers le point indiqué par vos soins. Pour ce faire, sélectionnez le bâtiment puis appuyez sur le bouton droit de la souris pour valider la zone. Si vous situez



le point de rassemblement du Forum sur une zone de ressources (comme la forêt ou les mines), les nouveaux villageois iront directement travailler à leur sortie du bâtiment. Ce principe fonctionne également pour les Docks et les Baraquements : la nouvelle unité produite se met alors automatiquement à l'abri dans le bâtiment.



Les CHÂTEAUX

À partir de l'Âge des Châteaux, il devient possible de construire des... châteaux. Ces grands et puissants édifices sont capables de se défendre et de produire certains types d'unités très spéciales. La capacité d'accueil d'un château est de vingt unités.

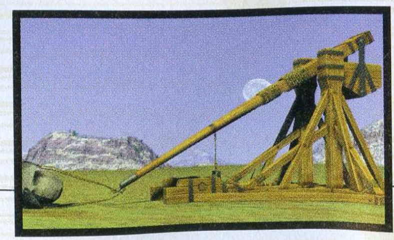
Placer des unités dans les bâtiments

Il est possible de faire rentrer des unités dans certains édifices : les Forums, les Châteaux et les Tours. Sélectionnez l'unité, cliquez sur l'icône en forme de porte avec une flèche, puis cliquez avec le bouton droit sur le bâtiment. Lors d'une attaque ennemie, si vous faites sonner la cloche d'alarme (du Forum), tous vos villageois iront se réfugier dans le bâtiment le plus proche d'eux. Ils se mettront alors à tirer des flèches sur leurs ennemis. L'attaque terminée, faites sonner une nouvelle fois la cloche pour leur faire reprendre leur activité. Les unités blessées présentes dans un bâtiment récupèrent leurs points de vie automatiquement et progressivement. Pour faire sortir une ou plusieurs unités, sélectionnez le bâtiment concerné, puis cliquez sur les icônes représentant les troupes. Cliquez sur l'icône avec la porte pour les faire tous sortir en une seule fois.

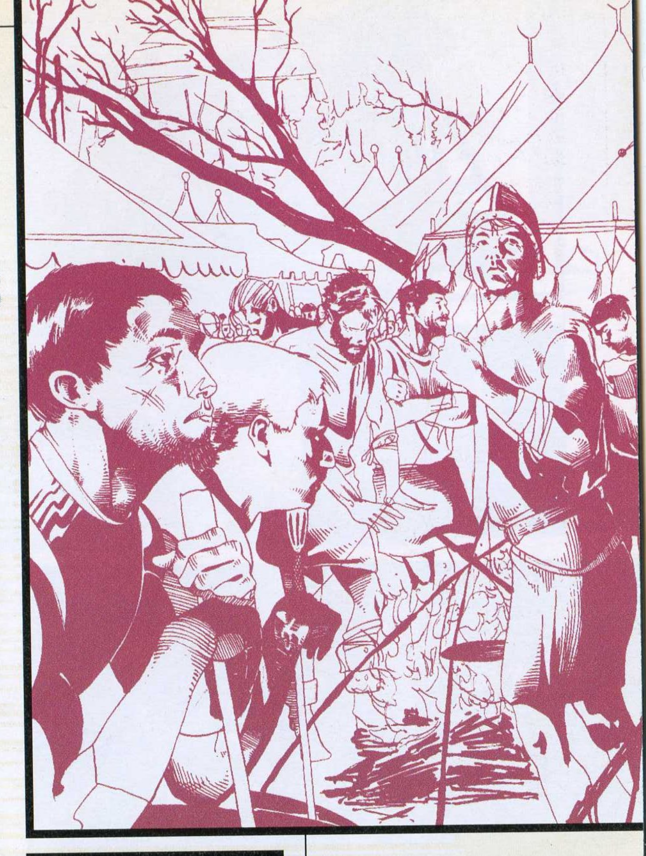


La COLLECTE DES ressources

Les quatre types de ressources présentes dans Age of Empires ont été gardées dans Age of Kings. Il s'agit de la nourriture, du bois, de la pierre et de l'or. La nourriture est fournie par la cueillette, l'élevage de moutons (ils peuvent être ramenés au Forum et abattus sur place pour ne pas perdre de temps), la chasse (ours et daims), la pêche (navires ou pièges à poissons, ces derniers fonctionnant de la même façon que les fermes sur terre), et enfin l'agriculture.



Si une unité ennemie passe à proximité des moutons, ces derniers peuvent devenir sa propriété et la suivre. Le Forum accueille tous les types de ressources, mais il existe également des bâtiments de stockage dédiés à chaque type de production.

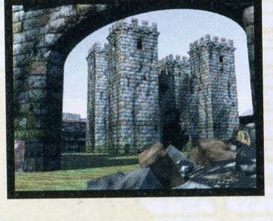


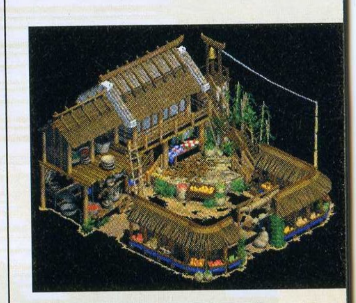
Acheter et vendre des MARCHANDISES

Grâce au Marché, il est possible d'acheter et vendre de la nourriture, du bois ou de la pierre contre de l'or. Cliquez sur l'icône de la marchandise que vous désirez vendre. Une centaine d'unités de cette marchandise est débitée de votre stock. En échange, vous recevez le montant d'or indiqué par le prix. Par exemple, si la nourriture se vend au prix de quatre-vingt, vous devrez céder cent unités de nourriture pour en obtenir quatre-vingt d'or. Le prix inclut le montant de la taxe prélevée pour la transaction, plus ou moins élevée en fonction des technologies développées. Les prix sont en constante fluctuation et suivent le célèbre principe de l'offre et de la demande. Plus vous achèterez, plus les prix grimperont. Plus vous vendrez, plus les prix baisseront. Les cours sont communs à tous les joueurs présents dans la partie.

Donner des ORDRES aux UNITÉS

Plusieurs ordres spécifiques peuvent désormais être donnés à des unités individuelles ou bien à des groupes : Patrouiller, Garder, Suivre, Avoir un comportement agressif, défensif, ou bien Ne pas bouger quoi qu'il se passe.





CHANGER de formation

Les groupes se déplacent en colonnes. Lorsqu'ils se déploient, les membres les plus résistants se placent automatiquement devant les plus faibles. Il est cependant possible de choisir parmi plusieurs formations différentes (en rangs plus ou moins serrés, en carrés, en plusieurs groupes, etc.) en cliquant sur l'icône adéquate.



Une INTERFACE améliorée

Un texte d'explication apparaît automatiquement sur chaque icône afin



d'en connaître la fonction. Pour cela, déplacez la souris sur l'icône concernée, puis attendez quelques secondes. Une icône permet désormais de sélectionner directement tout villageois inactif afin de lui attribuer une nouvelle tâche. Il est également possible de définir un lieu précis pour qu'il devienne visible par vos alliés. Désormais, l'interface permet d'enchaîner la production de différents types d'unités à l'intérieur d'un même bâtiment. Un simple clic sur l'icône de l'unité désirée annule la production actuelle ou future.



Les ÉCLAIREURS à cheval

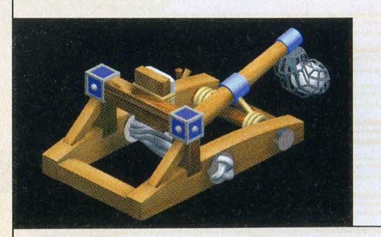
À chaque début de partie, le joueur dispose d'un éclaireur à cheval. Utilisez-le pour explorer la carte, localiser (ou voler) des moutons, et enfin repérer les positions ennemies. Il est possible de contrôler ses déplacements grâce à la définition de points de passage (waypoints). Une fois ce travail de prospection terminé, utilisez cet éclaireur à des fins de surveillance et de patrouille autour de votre camp.



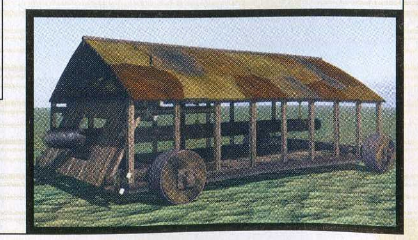
Le COMMERCE

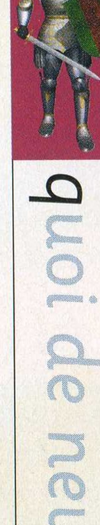
Vous pouvez commercer aussi bien par la voie des mers (navires marchands) que par les routes terrestres (charrettes). Développez en premier lieu la technologie des cartes marchandes à partir du Marché de votre ville. Ensuite, sélectionnez une unité marchande puis cliquez avec le bouton droit sur les Docks ou le Marché avec lesquels vous désirez traiter. Vous percevrez ainsi des taxes à chaque voyage, plus ou moins importantes en fonction de la distance parcourue par les unités.

De nouvelles CARACTÉRISTIQUES pour le mode MULTIJOUEUR



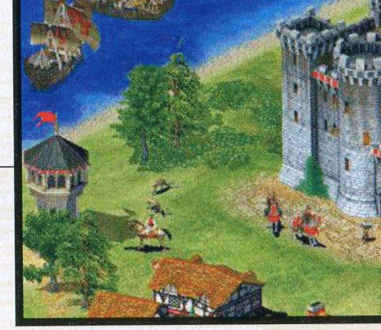
Les Forums de tous les alliés sont révélés les uns aux autres dès le début de la partie. Pour envoyer un message uniquement lisible par vos alliés, tapez sur la touche « ; » avant d'écrire votre







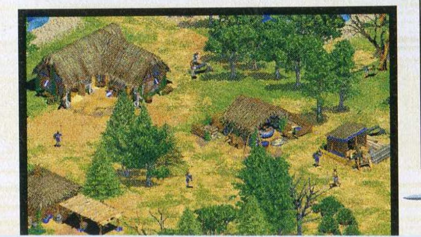
texte. Les alliés peuvent se réparer et se guérir mutuellement, que ce soient les unités, les engins ou les bâtiments. Les troupes alliées peuvent également se protéger dans tous les bâtiments alliés. Les parties multijoueur peuvent être sauvegardées et restaurées à tout moment. De plus, une fonction de sauvegarde automatique permet de reprendre une partie, même après la défaillance d'un ordinateur.



DE nouveaux types DE NAVIRES

Le navire de base est la Galère, mais cette dernière peut être améliorée de nombreuses fois. Les nouveaux navires de guerre comprennent la Galère à Canons, le Bateau Incendiaire et le Bateau de Destruction. La Galère à Canons est particulièrement efficace contre les cibles terrestres. Le Bateau Incendiaire arrose les cibles avec du liquide enflammé. Le Bateau de Destruction s'approche de ses cibles avant d'exploser, ce qui lui permet d'endommager plusieurs navires ennemis à la fois. Les Vikings peuvent construire des Drakkars, des bateaux de combat puissants et rapides. Certaines technologies permettent d'augmenter la puissance et les capacités de transport des navires.





LES portes

Des portes peuvent être construites entre deux murailles de protection. Elles s'ouvrent et se ferment automatiquement au passage des unités amies.


Conseils
tactiqu
Age of Empires II

Rien ne sert de courir, mieux vaut partir à point du bon pied et du bon œil... ou quelque chose comme ça.

ues

Mettre en place une ÉCONOMIE SOLIDE

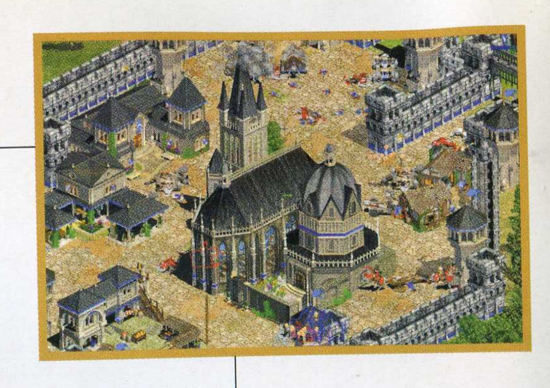
À l'instar d'Age of Empires, remporter la victoire dans Age of Kings implique de posséder la meilleure économie. Un haut niveau de production de ressources vous permettra d'avancer rapidement à travers les quatre âges, de construire une armée puissante et enfin d'améliorer au maximum ses caractéristiques. Dans les parties proposant une population maximale de soixante-quinze unités, les villageois devraient être au nombre de vint-cinq à quarante jusqu'à l'Age Impérial. À ce stade, il est courant de se " séparer " des villageois inutiles, dans le but de construire de nouvelles unités militaires (appuyez sur la touche Delete). La répartition du travail des villageois devrait être la suivante : dix à quinze pour la nourriture, huit à douze pour le bois, et dix à quinze pour l'or ou la pierre. En début de partie, il sera préférable de se concentrer sur la nourriture et le bois. Inversement, en fin de partie, la pierre et l'or seront vos priorités.

Explorer la carte

Utilisez l'éclaireur à cheval disponible au début de la partie pour explorer la carte. Il sera nécessaire de localiser les sources de nourriture (buissons, moutons, daims, etc.), de pierre et d'or (mines). Les moutons sont présents en nombre limité, et c'est pourquoi vous devrez les repérer rapidement afin qu'ils ne tombent pas entre des mains ennemies. Pensez à utiliser l'icône signalant tout site intéressant à vos alliés. Trouvez ensuite la position du Forum ennemi, ainsi que les zones de ressources les plus éloignées de votre camp.



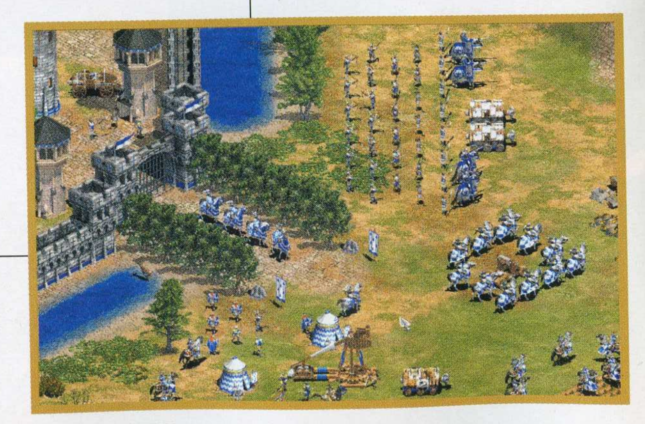




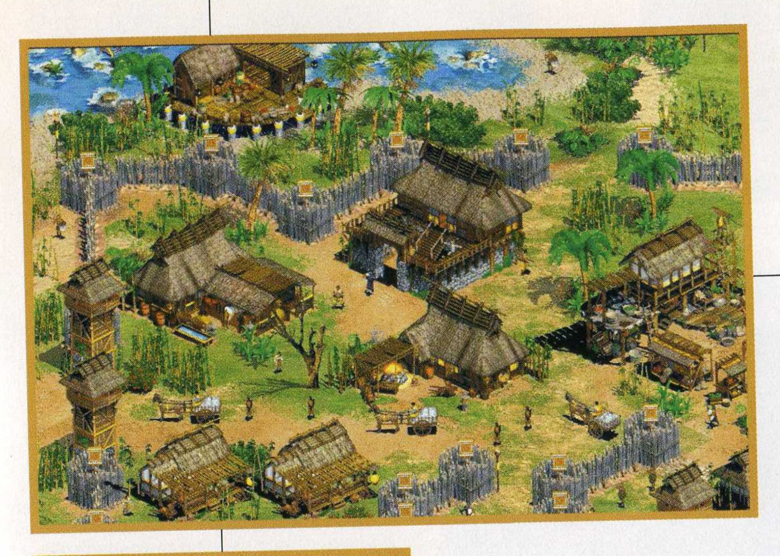
Du Nerf, QUE DIABLE !

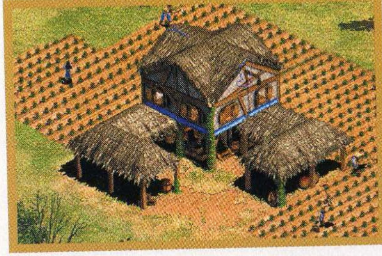
La victoire revient souvent au joueur le plus agressif qui attaque très tôt, et qui maintient constamment la pression. Les bons joueurs peuvent à la fois gérer intelligemment leur économie et harceler leurs adversaires. Une tactique éprouvée consiste à bâtir un château à proximité des villes ennemies et à attaquer à partir de ce poste avancé. Gardez cependant à l'esprit que beaucoup de pierres sont nécessaires pour construire les châteaux. Tentez d'introduire un villageois derrière les lignes ennemies pour y construire des Baraquements ou des bâtiments militaires. Dans les cartes composées d'îles, repérez rapidement les zones de débarquements éventuels, et ce dès que les navires de transport seront disponibles (à l'Age Féodal). Utilisez les points de rassemblement pour regrouper les nouvelles recrues dans des endroits où elles peuvent être facilement déployées. Ne faites pas les choses à moitié, et lancez des attaques massives ou ne les lancez pas. Suivez chaque combat de près afin











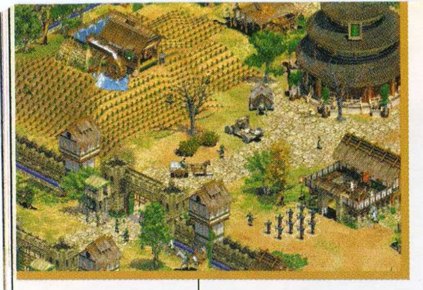


d'intervenir le plus rapidement possible en cas de problème. Utilisez des unités rapides pour attaquer les armes de siège, les archers et les moines. Regroupez les unités tirant à distance et désignez en premier lieu les cibles importantes. Ne laissez pas votre armée se débrouiller toute seule pendant que vous reconstruisez des fermes. Ne perdez pas de temps inutilement. S'il vous manque un bâtiment, construisez-le. S'il vous manque juste un peu d'or pour changer d'Age, vendez de la nourriture. Achetez de la pierre pour construire votre Château, plutôt que d'attendre que vos mineurs n'amassent la quantité nécessaire.

Mieux vaut posséder beaucoup d'unités moyennes que de très bonnes unités en nombre insuffisant. Levez une grande armée composée de beaucoup d'unités peu performantes, aussi bien en armures qu'en puissance d'attaque. Améliorez ces deux caractéristiques grâce au forgeron et aux autres bâtiments concernés. Consultez le texte d'explication automatique pour savoir quelles améliorations seront efficaces.









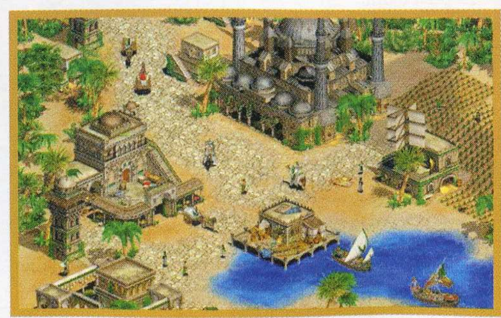


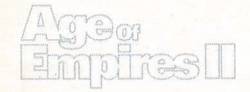
DU calme ENFIN !

Les capacités défensives de votre ville, durant les premiers âges, ont été augmentées dans Age of Kings. À l'Age Sombre, vous pouvez bénéficier de technologies augmentant la résistance des villageois et la zone de vue de vos bâtiments. La cloche d'alerte permet de minimiser les pertes civiles lors d'un raid ennemi. Protéger vos unités à l'intérieur d'un bâtiment vous permet de regrouper vos forces en un seul lieu, en évitant ainsi d'envoyer les soldats au massacre. Servez-vous des archers pour augmenter les capacités d'attaque et de défense des tours, des châteaux et des Forums. De plus, les unités présentes à l'intérieur d'un édifice recouvrent progressivement leurs points de vie. Faites des patrouilles, construisez des avant-postes (ne serait-ce que des tours d'observation en bois, peu onéreuses) et des tours de défense. Bref, méfiez-vous des infiltrations. Les joueurs les plus doués se passent généralement des murs pour se concentrer uniquement sur l'offensive. Les murs peuvent en effet être rapidement détruits par l'emploi d'armes de siège adaptées. Néanmoins, si vous aimez vous sentir protégé, investissez dans les technologies destinées à augmenter leur résistance.











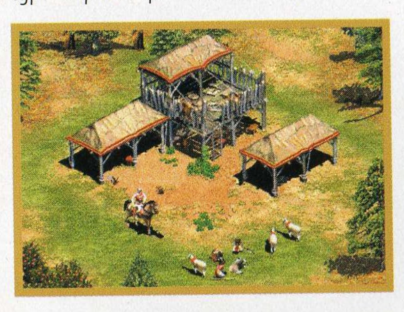


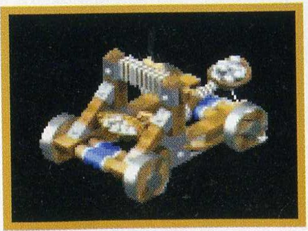


Avant de JOUER

Avant toute chose, il est utile de jeter un œil sur l'arbre des technologies. Il peut être ouvert à n'importe quel moment, et ce pour chaque civilisation. C'est le meilleur moyen pour vous rendre compte rapidement des technologies dont vous disposerez ou non durant la partie. À partir de ces observations, tentez de définir quel sera le chemin de développement à suivre pour parvenir à vos fins.

L'étape suivante consiste bien évidemment à choisir sa civilisation en toute connaissance de cause. Chacune des treize civilisations représentées possède des points forts et des points faibles. Certaines sont plus douées pour l'économie que pour les affaires militaires. D'autres sont plus à l'aise sur des cartes maritimes. Quelques-unes sont prédisposées aux rushes de début de partie. Enfin, certaines autres sont bien plus orientées vers la défense que vers l'offensive. Bref, ne faites pas l'erreur de choisir une civilisation non adaptée au type de partie que vous allez lancer.





EN vrac

> Pensez à créer des groupes remplissant chacun une fonction précise (groupe 1 : unités rapides pour tuer les moines ; groupe 2 : destruction de bâtiments, etc.).

> Surveillez régulièrement les villageois inactifs pour les remettre au travail.

> Les moutons, les ours et les rivages poissonneux fournissent de la nourriture. Utilisez un groupe de cinq villageois au minimum pour la chasse à l'ours.

> Si un édifice non achevé est sur le point d'être détruit, détruisez-le vous-même afin de récupérer quelques ressources.

> Si vous souhaitez envoyer des villageois en terrain ennemi, augmentez leur résistance pour les protéger des attaques des loups.

> Si un ennemi utilise les moines contre vous, développez la technologie de la Foi (au monastère) pour rendre la conversion de vos unités plus difficile.

> Si vos éclaireurs découvrent des moutons loin de votre ville, ne les laissez pas seuls : ils auront toutes les chances de se faire capturer par un autre joueur. Créez un groupe réunissant les moutons et un éclaireur ; ceci évitera que les moutons soient volés sans engager un combat défensif.

> Construisez des palissades en bois pour bloquer les passages des rivières. Cela limitera les risques de rushes en début de partie.





ES 15 premiè

Lorsque l'on veut affronter d'autres joueurs, ou se frotter à l'ordinateur hors des campagnes historiques prévues par le jeu, on ne joue pas tout à fait de la même manière. Voici, expliquées de façon on ne peut plus concrète, tout ce qu'il faut faire pour prendre un bon départ dans l'Histoire...

Le premier quart d'heure de jeu devra être employé à mettre en place une économie solide, à explorer la carte, et enfin à parvenir au second Age (l'Age Féodal). Vous débutez avec trois villageois et un éclaireur à cheval. Dès que la partie commence, dépensez tout votre stock de nourriture pour produire de nouveaux villageois. Entamez ensuite la construction d'une à trois maisons, afin de pouvoir produire rapidement de nouvelles unités. Explorez les alentours de votre Forum en utilisant les points de passage (waypoints), afin de repérer moutons, buissons, or, ours, pierre, reliques, zones de pêche, littoral, etc. Assignez un villageois à l'abattage du bois près de votre Forum, puis quelques autres à l'approvisionnement en nourriture. L'exploitation d'un seul arbre devrait, avec les deux cents unités de bois initiaux, vous permettre de construire trois maisons, un moulin, et un entrepôt de bois. Placez le moulin près des buissons à baies, et l'entrepôt près de la forêt.

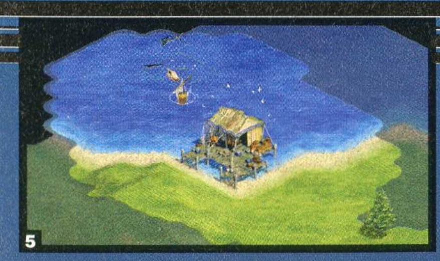
Une fois que vous avez six villageois occupés à se procurer de la nourriture, assignez les six prochains à l'abattage des arbres. Les six autres villageois à venir devront de nouveau se concentrer sur la nourriture, alors que les six qui suivront iront extraire l'or et la pierre. Si la mer est proche et qu'une zone de pêche


6

est disponible, assignez plus de main-d'œuvre à la production de bois et construisez trois à cinq bateaux de pêche. Établissez les points de rassemblement sur les arbres, les mines, les buissons, etc., pour envoyer directement les villageois sur les sites de production. Continuez à explorer la carte avec votre éclaireur jusqu'à en atteindre les coins pour débusquer vos ennemis. Vérifiez régulièrement que tous vos hommes sont occupés.

Après 15 minutes, vous devriez avoir au minimum construit un Moulin, un Entrepôt de bois, un Baraquement, un Entrepôt de pierre, un Entrepôt d'or, et éventuellement des Docks pour construire des bateaux de pêche. À ce stade, les meilleurs joueurs devraient posséder de vingt-cinq à trente-cinq villageois/bateaux de pêche. Leur économie

res minutes


5

produit ainsi des ressources rapidement. Lorsque les sources de nourriture proches seront épuisées, il sera temps de se tourner vers la chasse ou vers l'agriculture. Construisez de dix à quinze fermes tout autour de votre Forum, les fermes ne bloquant pas les déplacements. Voilà, vous êtes prêt pour les choses sérieuses.

1 Votre première action doit être la création de nouveaux villageois.

2 Utilisez votre éclaireur pour explorer les environs et repérer les sites intéressants.

3 Construisez des entrepôts près des zones de production.

4 Etablissez des fermes dès que la nourriture de base (baies, chasse, etc.) vient à manquer.

5 N'oubliez pas que la mer est également pleine de ressources.

6 Avancez dans les âges aussi rapidement que possible.

7 Ne laissez pas les éclaireurs ennemis se balader impunément dans votre camp.

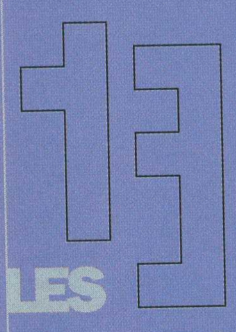

7



Les Mongols

Les Mongols étaient un peuple nomade vivant dans les steppes de l'Asie Centrale. À ce titre, toute leur culture était orientée autour du déplacement, et donc du cheval. C'est pourquoi la civilisation mongole est clairement avantagée pour tout ce qui concerne la cavalerie.
Les éclaireurs à cheval et la Cavalerie Légère bénéficient ainsi d'un bonus de vision de +2. Cela leur permet de repérer les ennemis à distance, sans forcément être eux-mêmes repérés. Toujours en ce qui concerne la Cavalerie légère, un bonus de 30 % de points de dégâts supplémentaires leur a été octroyé. Il est ainsi relativement aisé de lever une armée de cavaliers au rapport puissance/prix très avantageux. Enfin, le dernier bonus concernant la prédisposition des Mongols envers les chevaux permet aux archers équestres de tirer 20 % plus rapidement que les autres. Leur rapidité de déplacement et leur cadence de tirs élevée en font une unité très polyvalente.
Les Mongols étant peu orientés vers les moyens de production « sédentaires », leurs chasseurs ont hérité de bonus de rapidité de 50 %. Utilisé sur des animaux à fort rendement de viande, comme les ours, cet atout vous permettra de subvenir facilement à vos besoins en termes de nourriture. L'unité spéciale des Mongols est le Mangudai. Il s'agit d'archers à cheval recevant un bonus d'attaque contre les armes de siège. Ils sont également efficaces contre les Eléphants de guerre, ce qui n'est pas la moindre de leur qualité. Peu orientés vers la religion, seul le premier niveau de moines est accessible aux Mongols. De même, ils n'ont pas accès aux défenses et armes de siège les plus puissantes, à savoir celles utilisant la bombarde. Enfin, ils sont privés de plus de la moitié des technologies destinées à améliorer la productivité des villageois.





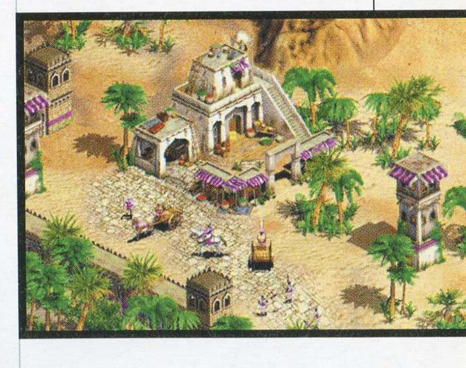
LES 13 civilisations

Vous trouverez ici la présentation des treize prestigieuses civilisations d'Age of Kings. Sachez, pour exciter votre curiosité, qu'il en existe une quatorzième, secrète. La trouverez-vous ?

Les Sarrasins



La civilisation des Sarrasins désigne les musulmans du Moyen-Orient, Turcs non inclus. À première vue, cette civilisation semble désavantagée par rapport à ses adversaires. Elle ne possède pas la puissance des Goths ou des Britanniques, pas plus que les bonus de début de partie des Japonais ou des Perses. En fait, les atouts de ce peuple se dévoilent assez tardivement (pas avant le milieu de l'Age Féodal), mais ils n'en sont pas moins efficaces. C'est sur le plan économique que les Sarrasins brillent, grâce à leur prédisposition historique à la négociation. Les taxes prélevées lors des transactions au marché ne sont que de 5 %, alors que toutes les autres civilisations sont affligées d'un taux impitoyable de 30 %. Profitez de cet avantage pour vous procurer pierre, nourriture, bois ou encore or à moindres frais. Autre atout en relation directe avec ce qui précède, les transports sarrasins infligent deux fois plus de dégâts et transportent deux fois plus de marchandises que leurs petits camarades. Les invasions par voie maritime se voient, par la même occasion, grandement facilitées. Les archers à cheval bénéficient d'un bonus de destruction de bâtiments de +3, ce qui en fait des unités idéales pour s'attaquer efficacement aux villages ennemis. Les galères sarrasines attaquent 20 % plus rapidement que les autres, ce qui, associé à une carte composée en majorité d'îles, les transforme en des unités redoutables. Le Monteur de chameaux est l'unique unité spéciale de cette civilisation. Elle est très efficace contre les chevaux, et bénéficie des bonus de tir et d'exploration liés aux rangers. Les sièges sont également une des spécialités des Sarrasins, grâce à leurs technologies et à leurs armes adaptées à la situation. La cavalerie et la défense, par contre, sont clairement des points faibles.





Les Celtes

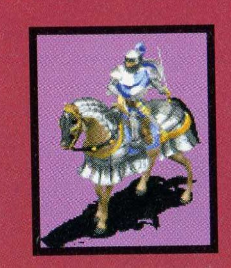




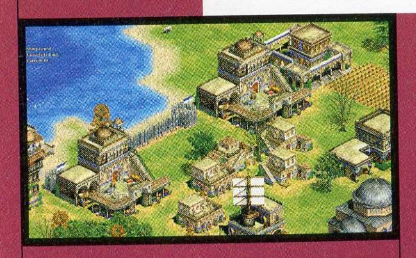


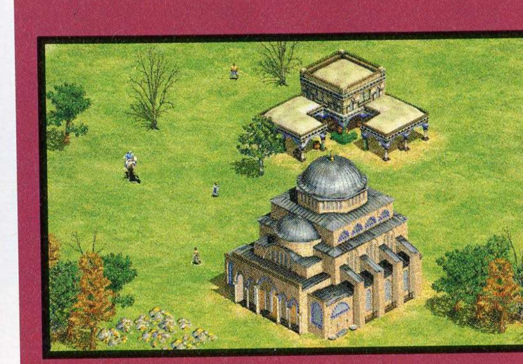
La civilisation celte est agressive et rapide, tout particulièrement désignée pour ceux qui souhaitent se concentrer sur des attaques efficaces et répétées. En plus d'être redoutables au corps à corps, ils sont également capables de construire de très bonnes armes de siège. Les fantassins se déplacent 15 % plus rapidement que ceux des autres civilisations. Cela signifie qu'ils sont moins vulnérables face aux armes de siège (en évitant les projectiles), et qu'ils peuvent se ruer plus rapidement sur les archers ennemis, subissant ainsi moins de dégâts. De même, la cavalerie ennemie sera moins efficace contre les Piquiers, toujours en raison de leur vélocité accrue. Cette vitesse permettra également de fuir plus facilement devant des soldats ennemis pour économiser ses forces. En ce qui concerne les armes de siège, le bonus reste du même type : elles tirent 20 % plus rapidement que leurs homologues ennemies. Les Celtes ayant accès à toutes les armes de ce genre, ce sera un avantage qu'il faudra exploiter au maximum. En effet, les archers et les armures de cette civilisation étant moins efficaces que les autres, seules ces armes vous permettront de combattre à distance avec succès. Comme le bois est le matériau essentiel pour construire les armes de siège, les bûcherons celtes travaillent 15 % plus rapidement. En ce qui concerne la nourriture, le moyen de production privilégié des Celtes est le mouton. À ce titre, ce noble animal ne peut pas être converti par une unité adverse tant qu'il se situe dans le champ de vision d'une unité celte (et inversement, il devient très facile d'en voler). Le Guerrier de Guède est l'unité spéciale des Celtes. Il s'agit du fantassin le plus rapide de Age of Kings. Bien que sa résistance soit plus faible, les points de dégâts qu'il inflige sont supérieurs à ceux des champions.

Les BYZANTINS



Il s'agit de la civilisation qui détient la culture la plus avancée de Age of Kings. La première répercussion de cette supériorité est technologique, puisque ses bâtiments sont 10 % plus résistants à l'Age Sombre, 20 % à l'Age Féodal, 30 % à l'Age des Châteaux et enfin 40 % à l'Age Impérial. Les rushes ennemis sont ainsi moins efficaces, vos tours de défense étant fonctionnelles plus longtemps. À vous d'exploiter ce sursis à bon escient. Un autre bonus s'applique également aux unités de contre-attaque (Tirailleurs, Piquiers, Chameaux), puisqu'elles sont 25 % moins coûteuses à produire. Les Bateaux incendiaires infligent 20 % de dégâts supplémentaires par attaque. Enfin, passer à l'Age Impérial coûtera 33 % moins cher aux Byzantins ; ceci vous permettra de bénéficier de certains avantages bien plus tôt que les autres. Déjà présente dans Age of Empires, le Cataphracte est l'unité spéciale des Byzantins. Il s'agit, après les Paladins, de l'unité de cavalerie la plus puissante, la plus rapide et la plus résistante. À vous les charges meurtrières sur les archers, les armes de siège ou les fantassins ennemis. Ne possédant pas de réel handicap (excepté un cruel manque de bonus économique en début de partie), cette civilisation est incontestablement la plus équilibrée et la plus polyvalente. Presque toutes les technologies lui sont accessibles (neuf seulement manquent à l'appel), de même que pratiquement toutes les armes et les armures. Les attaques maritimes et terrestres auront ainsi autant de chance d'aboutir. Un conseil toutefois : ne choisissez cette civilisation que si vous avez une stratégie précise en tête, sous peine de ne pas profiter intelligemment de ses divers bonus.







Les Goths

La civilisation des Goths est clairement orientée vers l'infanterie, la moins coûteuse des treize. À partir de l'Age Féodal, tout ce qui possède un rapport avec cette dernière (fantassins, bâtiments et unités spéciales compris) est moins coûteux à produire (10 % moins cher à l'Age Féodal, 15 % à l'Age des Châteaux, et 25 % à l'Age Impérial). Avantage bien pratique pour tous ceux qui veulent lancer des rushes rapidement contre les intérêts ennemis, notamment grâce à un bonus de +1 pour la destruction de bâtiments. La chasse est le domaine de prédilection des Goths pour obtenir de la nourriture (+5 en points d'attaque contre un ours). Tuer un ours fournira ainsi trois fois plus de viande qu'un mouton ou un cerf. Toutefois, en raison de la distance séparant la zone de chasse du village, mieux vaudra considérer cette technique comme un apport plutôt que comme une ressource principale.

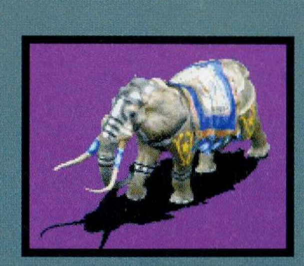
Les Huskarls représentent l'unité spéciale des Goths. Alors que les attaques d'archers sont le point faible de l'infanterie, les Huskarls sont une sorte de palliatif à cette défaillance. Dotés d'un niveau de 4 en perçage d'armure, les Huskarls sont ainsi bien plus résistants aux attaques des archers, des tours et des Cannoniers. À l'Age Impérial, le niveau de perçage d'armures passe de 4 à 6, et les points de dégâts infligés sont augmentés.

La puissance maritime des Goths est correcte, puisqu'ils peuvent construire pratiquement tous les bateaux, à l'exception de la Galère à canon élite et du dernier niveau des docks. Même constat pour les armes de siège, puisque seuls l'Onagre et le Bélier ne seront pas de la fête. La défense est incontestablement leur talon d'Achille, puisqu'ils ne peuvent ni construire des tours de garde ni améliorer aucune tour d'observation. Enfin, leurs moines ne peuvent convertir ni les bâtiments ni les prêtres adverses.

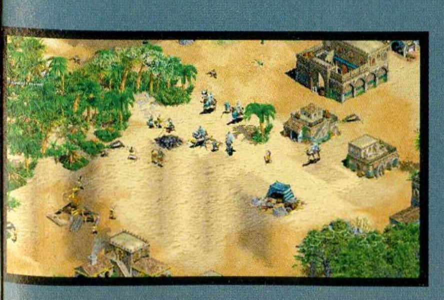




Les Perses



Bien que totalement anachroniques, les Perses sont particulièrement amusants à choisir en raison de leurs Éléphants de guerre. Mais là n'est pas leur unique intérêt. Ils commencent la partie avec des bonus intéressants de +50 en bois et en nourriture. Cela leur permet de construire plus de maisons, et donc de produire plus de main-d'œuvre en début de jeu. L'exploration et la reconnaissance des alentours est de la même façon facilitée. Le Forum est deux fois plus résistant que ses homologues adverses, et produit 10 % plus vite à l'Age Féodal, 15 % à l'Age des Châteaux, et enfin 20 % à l'Age Impérial.
La même règle de bonus s'applique pour les docks, ce qui permet aux Perses de posséder rapidement une flotte capable de lui apporter le contrôle des mers (le contrôle des zones de pêche fournit également un apport de nourriture non négligeable).
L'Éléphant est, comme nous l'avons dit, l'unité spéciale de cette civilisation. Uniquement disponible à partir de l'Age des Châteaux, cette unité est, de base, aussi puissante et résistante qu'elle est lente. Efficace contre la quasi-totalité des unités ennemies (à l'exception des moines, des Piquiers et des archers à cheval), son défaut majeur reste son coût de production très élevé. À l'Age Impérial, le passage à la technologie de l'Eléphant de guerre en fait une unité d'une formidable puissance de destruction. Levez une armée de trente à quarante unités d'Eléphants de guerre, et c'est la victoire quasi assurée. Ils infligent tellement de dégâts, que même si l'ennemi réussit à tuer les pachydermes, il ne le fera pas suffisamment rapidement pour éviter que ne soient détruits son Forum, son Château ou ses Baraquements.





Les Teutons

Les Teutons incarnent la civilisation la plus vigoureuse d'Age of Kings. Bien qu'ils ne possèdent pas de bonus offensifs manifestes, ils s'avèrent robustes grâce à des bonus de production et de défense conséquents. Cela leur permet, entre autres, de mieux résister aux rushes lancés en début de partie. Leurs avantages concernent quatre catégories distinctes : les fermes coûtent 33 % moins cher, les Forums ont +2 en attaque et +5 en portée d'action, les tours de défense sont deux fois plus puissantes, et enfin les moines guérisseurs opèrent au double de la distance normale. Les déplacements de l'armée teutonique sont lents, mais une fois qu'elle est arrivée sur les lieux du combat, elle s'avère très efficace. L'unité spéciale des Teutons est le Chevalier teutonique. Cette dernière est l'unité d'infanterie la plus puissante du jeu, que ce soit en termes de puissance d'attaque, d'armure ou de résistance. D'un autre côté, sa lenteur et son coût très élevé en font une unité à produire en toute connaissance de cause. Bien que le Chevalier teutonique puisse facilement réduire à néant l'infanterie, les armes de siège et les bâtiments ennemis, il reste néanmoins exposé aux agressions de certains adversaires. Il craint ainsi les armées regroupées en formation serrée et certaines unités de cavalerie. L'idéal consiste à l'envoyer au combat, accompagné au minimum de moines guérisseurs (capables de soigner à grande distance). Une troupe composée en plus de Tirailleurs, d'armes de longue portée et de Canonniers, est un réel plus pour permettre aux Chevaliers teutoniques d'exprimer leur puissance en toute tranquillité. Les unités mobiles de défense teutonnes sont par contre peu nombreuses (pas de Chameaux ni de Cavalerie légère), et cela peut s'avérer préjudiciable si jamais des ennemis parvenaient à traverser votre périmètre de sécurité.

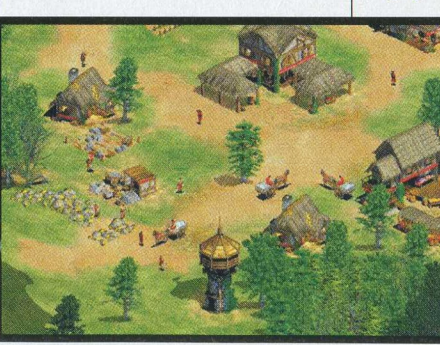


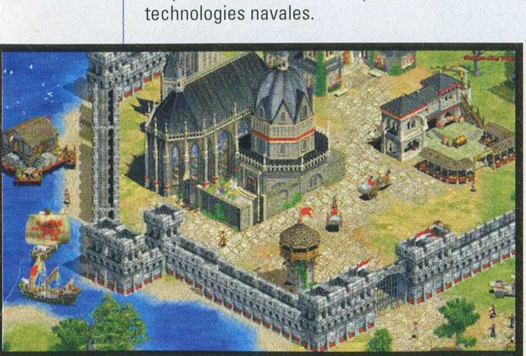


Les Francs



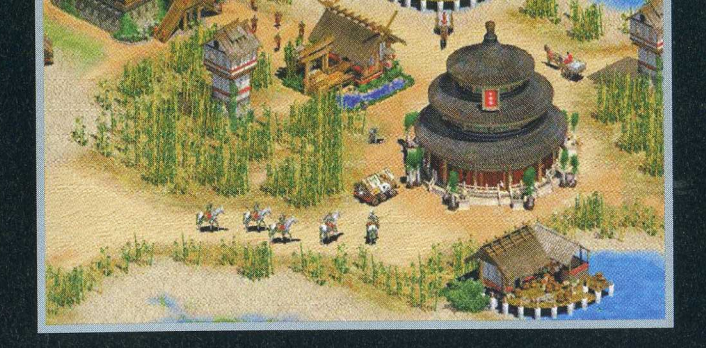
Ce n'est pas être chauvin que de considérer la civilisation des Francs comme l'une de celles qui a le plus marqué son temps. C'est pourquoi elle bénéficie de nombreux bonus qui lui permettront de se développer à son gré. Construire un château coûte ainsi 25 % moins cher que chez les autres civilisations. Comme il s'agit de la structure qui permet de produire l'unité spéciale et les armes de siège, on comprendra vite quel peut être l'intérêt de ce bonus. De plus, le château compte pour deux bâtiments, ce qui permet aux Francs d'accéder à l'Age Impérial plus rapidement. Les Chevaliers à cheval bénéficient d'un bonus de 20 % de points de dégâts infligés, ce qui, en plus de mieux résister aux Piquiers et aux Chameaux, en fait la cavalerie la plus puissante du jeu. En ce qui concerne la production de nourriture, les fermes obtiennent toutes les améliorations possibles gratuitement, dès qu'un moulin est construit. En plus de fournir plus de nourriture, elles seront plus durables et leur reconstruction sera ainsi plus espacée dans le temps. L'unité spéciale des Francs est le Lanceur de hache. À mi-chemin entre l'archer et le soldat, ils provoquent des dégâts importants, mais à courte distance seulement. Ils bénéficient de tous les bonus attribués aux fantassins, mais pas de ceux réservés aux archers (comme le niveau de perçage d'armures). Le principal défaut de cette civilisation concerne son manque d'armes de siège. N'ayant pas accès aux améliorations maximum de ces armes ni à celles du tir à l'arc, les unités d'archers ne font pas le poids contre leurs équivalents britanniques ou chinois. De même, leur puissance maritime se trouve limitée par l'impossibilité d'accédér au plus haut niveau des technologies navales.







Les



CHINOIS



La civilisation des Chinois est caractérisée par une population de départ importante (six villageois en lieu et place des trois habituels). Ce bonus de début de partie est cependant pondéré par un niveau de nourriture faible (cent cinquante points de moins qu'habituellement !), permettant de créer un seul nouveau paysan. Toutefois, en bénéficiant des bonus des Forums (qui peuvent accueillir dix personnes au lieu de cinq), vous pourrez utiliser cette population supplémentaire pour rapidement passer à l'Age Féodal. À partir de l'Age des Châteaux, l'utilité de ces avantages devient bien moins évidente. Heureusement, deux autres bonus apportent aux Chinois un nouveau souffle dans les Ages les plus avancés. En premier lieu, les recherches technologiques sont de plus en plus accessibles financièrement au fil du temps (10 % de réduction à l'Age Féodal, 15 % à l'Age des Châteaux, et 20 % à l'Age Impérial). Cela permet à la fois de rendre les technologies impériales abordables, et de développer les technologies plus modestes bien plus tôt que les autres. Sur un plan plus strictement militaire, les Bateaux de destruction infligent 50 % de dégâts supplémentaires lorsqu'ils explosent et endommagent tout ce qui les entoure. Avec une telle arme, il devient plus facile de renverser une situation navale qui, à première vue, n'est pas à l'avantage des Chinois. L'unité spéciale de cette civilisation est le Chu-Ko-Nu. Il s'agit d'un archer capable de tirer plusieurs flèches à la fois, mais à une distance relativement limitée. En plus d'un coût de production modeste, les dégâts qu'il inflige sont trois fois supérieurs à ceux d'un archer classique. Une méthode efficace pour faire de gros ravages dans les lignes et les bâtiments ennemis consiste à entourer Chu-Ko-Nus et Béliers d'un cercle de fantassins.

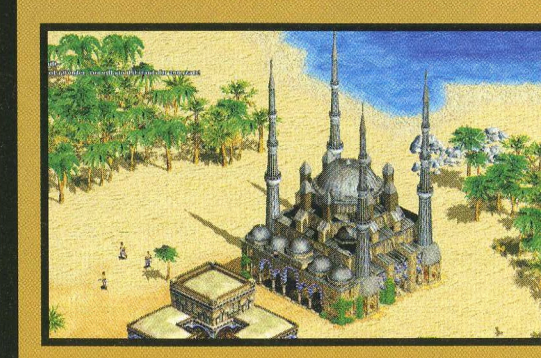


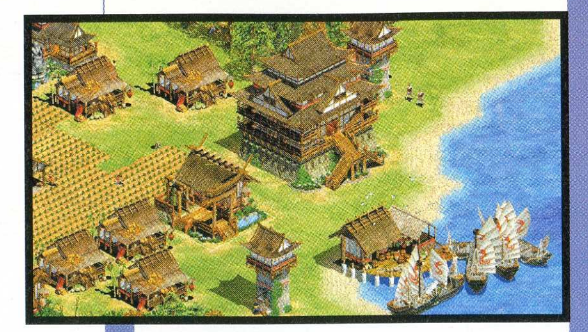
Les Turcs



Le plus sage, si vous décidez de choisir la civilisation turque, est de parvenir le plus rapidement possible à l'Age Impérial. En effet, la majorité des bonus concernent les unités utilisant de la poudre, et c'est à cette période que leur potentiel s'avère optimum : Bombardes (leurs attaques sont 25 % plus rapides), Artilleurs, Galères à canon, Janissaires seront ainsi le fer de lance de l'armée turque. Toutes ces unités possèdent un bonus de 50 % de points de dégâts infligés. Mais avant de construire des unités à poudre, il faut préalablement détenir la technologie de la chimie. Pas de problèmes pour les Turcs, puisque cette dernière est fournie gratuitement. Par la suite, toute amélioration de la poudre à canon coûtera 50 % de sa valeur normale. Afin de parvenir prestement à cet Age, les mineurs qui extraient l'or travaillent 15 % plus rapidement. À noter que l'or ne dévient réellement nécessaire qu'à partir de l'Age des Châteaux, puis indispensable pour construire les unités les plus élaborées de l'Age Impérial. La principale difficulté, lorsqu'on choisit les Turcs, consiste à ne pas se faire détruire par des civilisations qui s'avèrent déjà redoutables à l'Age des Châteaux, à l'instar des Japonais. Particulièrement vulnérables face aux cavaleries ennemies, les Turcs ne possèdent pas les Piquiers, ni le dernier stade des Cavaliers ou des Archers. De plus, leurs canons peuvent être détruits par des archers ennemis tirant à plus grande distance qu'eux. Les Janissaires sont les unités spéciales des Turcs. Ils envoient des flèches explosives à un rythme assez lent et à une distance réduite. Cependant, les dégâts infligés sont très importants. Associés à des fantassins du niveau « champion » en guise de protecteurs, les Janissaires peuvent faire des ravages chez l'adversaire.

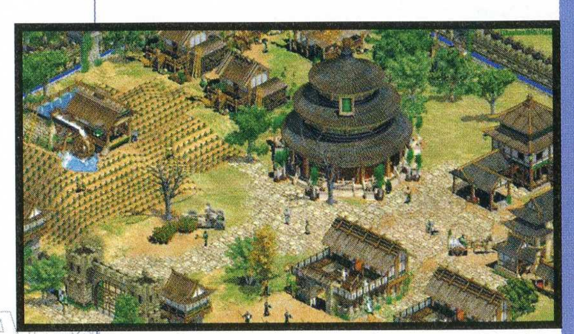






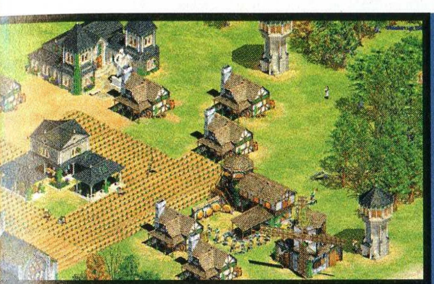
Les Japonais

La civilisation du Japon bénéficie à la fois de bonus de production et d'avantages militaires. Les bateaux de pêche possèdent ainsi deux fois plus de points de vie que les autres, bénéficient d'un bonus de +2 en armures, et enfin travaillent 5 % plus vite à l'Age Sombre, 10 % à l'Age Féodal, 15 % à l'Age des Châteaux et 20 % à l'Age Impérial.
Les bâtiments servant à entreposer la nourriture ou les matières premières peuvent être construits à 50 % de leur prix normal. Cela permet de booster les productions en bâtissant ces hangars à proximité des zones de travail, et ainsi de progresser très rapidement à travers les âges. L'infanterie japonaise bénéficie d'un bonus de rapidité d'attaque de 10 % à l'Age Féodal, de 15 % à l'Age des Châteaux, et de 20 % à l'Age Impérial. Les unités concernées sont toutes celles créées à partir des Baraquements. L'unité spéciale des Japonais est bien évidemment le Samouraï. Bien que doté d'une armure relativement légère, ses attaques sont les plus rapides de toutes les unités de Age of Kings. De plus, il possède un bonus d'attaque contre les unités spéciales des autres civilisations. À l'Age Impérial, le Samouraï reçoit des améliorations d'armure et de points d'attaque, sans compter ses assauts qui deviennent encore plus rapides. Le gros atout des Japonais est leur accès à la totalité des troupes de fantassin et d'archers, de même qu'à la quasi-totalité des navires (exception faite du Bateau de destruction). C'est à l'Âge des Châteaux que cette civilisation atteint sa pleine puissance, et les cartes composées principalement d'îles les avantageront grandement. Le passage à l'Age Impérial est leur gros point faible, puisqu'ils ne peuvent utiliser les derniers niveaux de technologie de la cavalerie (les Paladins), des armes de siège ou des tours de défense. De plus, les Bombardes et les Béliers sont absents de leur arbre technologique.

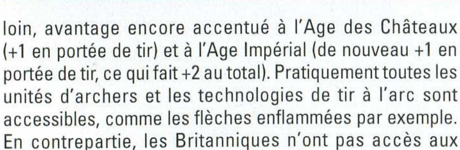




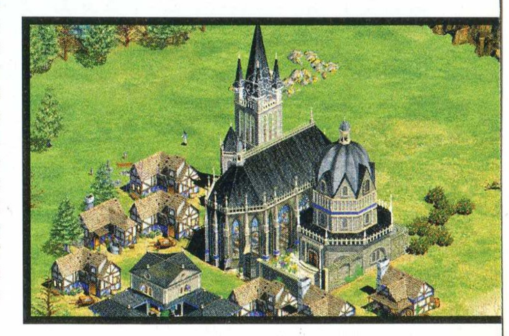
La civilisation des Britanniques est l'une des plus puissantes d'Age of Kings. Le premier bonus concerne les Forums qui coûtent deux fois moins cher à construire. Il est vrai que cet avantage n'est pas vraiment utile avant l'Age des Châteaux, mais une fois ce dernier atteint, ses bénéfices se feront immédiatement sentir. Il sera effectivement possible soit de se développer deux fois plus vite que les autres civilisations, soit d'atteindre le même niveau d'expansion qu'elles, mais pour la moitié du coût normal. Enfin, cette réduction peut également servir à construire un nouvel Hôtel de ville en tout début de partie (après avoir détruit l'Hôtel de ville initial), afin de se rapprocher de ressources éloignées comme les forêts ou les mines. Les bergers travaillent 25 % plus rapidement que leurs homologues, fournissant ainsi de la viande de mouton à un rythme élevé. Cela permet également de passer de l'Age Sombre à l'Age Féodal plus tôt que les adversaires. Les archers britanniques ont le grand avantage de tirer plus

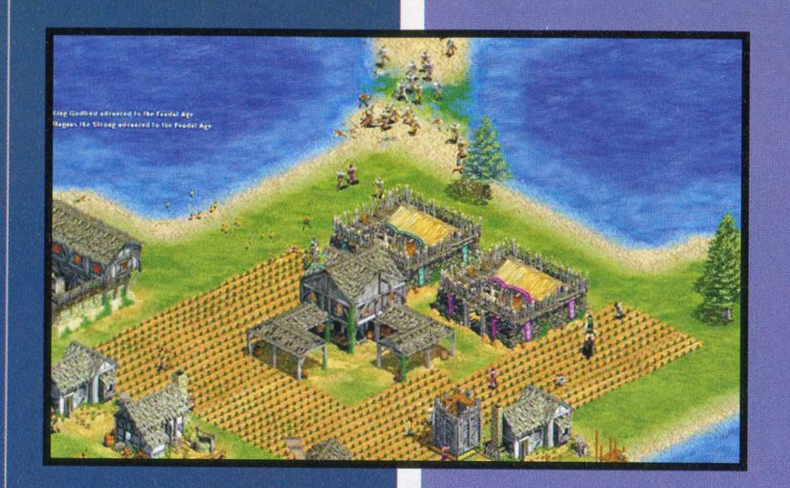


Les Britanniques

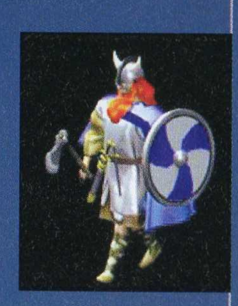


loin, avantage encore accentué à l'Age des Châteaux (+1 en portée de tir) et à l'Age Impérial (de nouveau +1 en portée de tir, ce qui fait +2 au total). Pratiquement toutes les unités d'archers et les technologies de tir à l'arc sont accessibles, comme les flèches enflammées par exemple. En contrepartie, les Britanniques n'ont pas accès aux unités à poudre, et si l'on n'y prend garde, les archers (même au stade d'amélioration le plus élevé) peuvent être rapidement mis hors-jeu par l'attaque des chevaliers francs ou des Mameluks sarrasins. L'unité spéciale des Britanniques est l'Archer long. Avec son grand arc, cette unité est la plus puissante de sa catégorie, grâce à une portée de tir seulement dépassée par celle du Trébuchet. Par contre, il leur est impossible de tirer sur des cibles trop rapprochées, ce qui les rend inefficaces dans les combats au corps à corps.





Les Vikings



Féroces guerriers, la civilisation des Vikings est celle qui propose incontestablement la meilleure infanterie. Plus puissants que les Goths ou Teutons, les fantassins vikings sont exempts des handicaps de leurs adversaires. Les points de dégâts infligés par l'infanterie sont augmentés de 10 % à l'Age Féodal, 15 % à l'Age du Château et 20 % à l'Age Impérial. En fait, seuls les Japonais sont capables de résister aux Vikings lors d'un affrontement équitable (un contre un, par exemple). De plus, les hommes étant plus résistants, cela permet aux archers de vivre plus longtemps, et aux autres soldats d'attaquer les bâtiments dangereux plus sereinement (tours, châteaux, etc.). Ils possèdent également de bons bonus économiques, notamment en ce qui concerne les coûts de production des navires de guerre (20 % moins chers à construire, et tous les types d'améliorations sont disponibles). Il devient alors aisé de contrôler les mers en construisant plus de bateaux que les autres civilisations dans le même laps de temps. Les Vikings bénéficient également de deux technologies gratuites : la Brouette et la Charrette à bras. Vos paysans travaillent ainsi plus rapidement, tout en vous faisant économiser du bois et de la nourriture. Les unités spéciales sont le Fou de Guerre et le Drakkar. La première est un fantassin qui possède une armure et des points d'attaque supérieurs à ceux des champions, et dont les points de vie se régénèrent automatiquement avec le temps. La seconde est un bateau d'assaut à la fois rapide et destructeur. Il n'est disponible que lorsque vous avez construit un château à l'Age des Châteaux, et se trouve être la meilleure unité maritime disponible, toutes civilisations confondues. En contrepartie, la cavalerie, les tours de défense, les moines et les armes de sièges sont les points faibles des Vikings.

